VI. ORGANIZACIÓN INICIAL DEL PROYECTO

6.1 Organigrama Inicial.

El proyecto está dirigió por un Jefe de Proyecto, el cual debe reportar al gerente de proyectos de la subgerencia de proyectos informáticos de la ONPE. Tiene a su cargo a personas con diferentes perfiles, cumpliendo diferentes roles en el proyecto. Así mismo, cuenta con la colaboración de personal de la subgerencia de proyectos informáticos de la ONPE. El organigrama completo para el proyecto ROPC 2010, se puede ver en el anexo Nº 6.

6.2 Stakeholders.

6.2.1 Patrocinadores del Proyecto.

Nº	Nombre	Rol	Área
01	Raúl Murga Fernández	Patrocinador	GSIE
02	Francisco Calmet Assereto	Patrocinador	GGE
03	Rubén Durand Pardo	Patrocinador	GOECOR

Cuadro 2 – Patrocinadores del Proyecto

6.2.2 Equipo de dirección del Proyecto

Nº	Nombre	Rol	Área
01	Ricardo Saavedra Mavila	Gerente de Proyecto	GSIE
02	Francisco Núñez Delgado	Jefe de Proyecto	GSIE
03	Juan Phang Sánchez.	Líder Usuario GGE	GGE
04	Alberto Porras Collazos.	Líder Usuario GOECOR	GOECOR
05	Judith Espinoza Medoza	Usuario Funcional	GOECOR

Nº	Nombre	Rol	Área
		GOECOR	
06	Christian Sandoval	Usuario Funcional GGE	GGE
07	Ninoska Lopez	Usuario Funcional SGOI	SGOI

Cuadro 3 – Equipo de dirección del Proyecto

6.2.3 Miembros del Equipo del Proyecto.

Nº	Nombre	Rol	Gerencia
01	Francisco Núñez	Jefe de Proyecto	GSIE
02	Carolina Yamashiro	Analista Programadora	GSIE
03	Marlon Leandro	Analista Programador	GSIE
04	Percy Chávez	Analista Programador	GSIE
05	Araceli Martínez	Documentador	GSIE

Cuadro 4 – Miembros del Equipo

6.2.4 Soporte al Proyecto.

Nº	Nombre	Rol	Gerencia
01	Jesús Félix Atuncar	DBA	GSIE
02	Elisa Cabrera	Jefe de Testing	GSIE
03	Andy Villaverde	Arquitecto	GSIE

Cuadro 5 – Soporte al Proyecto

Los roles que se definen a continuación sólo son válidos para el proyecto. No reflejan responsabilidades ni cargos formales al interior de la ONPE.

6.3 Responsabilidades.

6.3.1 Responsabilidad del Gerente de Proyecto.

- Coordinar con el área usuario el alcance del proyecto.
- Gestionar con el área usuario el alcance del proyecto.
- Responsable de informar al cliente y/o a las gerencias de alto nivel sobre los planes y el progreso del proyecto.
- Facilitar recursos para la ejecución del proyecto.

6.3.2 Responsabilidad del Líder Usuario.

- Canalizar las necesidades de los usuarios finales del software resultante.
- Participar en la definición de los requisitos que serán implementados en el software.
- Participar en la definición del plan de pruebas considerando las reglas de negocio definidas.
- Aprobar el alcance del proyecto, definido conjuntamente con el Gerente y Jefe de Proyecto.
- Aprobar los prototipos presentados por el Equipo de Proyecto. Los prototipos guiaran la construcción de los componentes de software de la aplicación a desarrollar.
- Coordinar los horarios y logística para la capacitación de usuarios finales.

6.3.3 Responsabilidad del Jefe de Proyecto.

- Ser responsable del producto final del proyecto.

- Asegurar que el producto este siendo construido de acuerdo a las especificaciones.
- Liderar la mayor parte de las actividades, dirigir las revisiones técnicas, asignar tareas, resolver problemas.
- Coordinar con el personal de desarrollo los diferentes aspectos técnicos de la funcionalidad.
- Supervisar la ejecución del proyecto.
- Verificar la calidad de los entregables y principalmente del sistema.
- Llevar el control de avance detallado del proyecto.
- Registrar y evaluar los incidentes que surjan durante la ejecución del proyecto.
- Dar la conformidad técnica a los informes y actas que se generen durante la ejecución del proyecto.

6.3.4 Responsabilidad del Arquitecto.

- Dar soporte técnico-tecnológico a desarrolladores.
- Garantizar la plataforma y software de base, de acuerdo a las necesidades del software, para el correcto funcionamiento del sistema.
- Proponer estrategias de implementación de la arquitectura que soporte la operación del sistema.
- Brindar recomendaciones acerca de la seguridad a ser implementada en el sistema.

6.3.5 Responsabilidad del Analista.

- Desarrollar los componentes de software que forman parte de la configuración del sistema.
- Realizar las pruebas unitarias de los componentes de software desarrollados.
- Resolver las observaciones presentadas por el área de

pruebas como parte de su informe de errores.

- Participar en la elaboración del manual técnico del sistema.
- Atender la resolución de incidentes clasificados como errores del sistema durante la etapa de operación del mismo.
- Verificar que los componentes de software del sistema se desarrollan de acuerdo a las especificaciones acordadas.
- Asegurar la calidad del producto final.
- Desarrollar el diseño de la base de datos considerando los objetivos del proyecto.
- Informar el estado de avance al jefe de proyecto.

6.3.6 Responsabilidad del Documentador.

- Elaborar el manual de usuario del sistema, Manual Técnico y la presentación del sistema.
- Mantener la documentación de gestión del sistema.
- Elaborar el documento de cierre de proyecto.

6.3.7 Responsabilidad del Jefe de Testing.

- Probar el correcto funcionamiento del sistema conforme a los requerimientos funcionales previamente establecidos.
- Proponer el plan de pruebas del sistema, coordinado con el jefe de proyecto.
- Supervisar la ejecución de pruebas.
- Registrar las incidencias encontradas durante las pruebas hechas al software.
- Remitir el informe de resultados de las pruebas al jefe de proyecto.
- Asegurar la calidad del software.

6.3.8 Responsabilidad del Usuario Funcional.

- Definir funcionalidades que deben ser implementadas en el sistema. Dichas funcionalidades deben ser canalizadas a través del Líder usuario y en función a las necesidades que se cubrirán con el producto.
- Dar soporte funcional a l líder usuario para las definiciones relacionadas con el producto bajo desarrollo.
- Dar la aceptación acerca de las funciones implementadas en el software.
- Realizar observaciones, luego de las pruebas de aceptación al software.

6.3.9 Responsabilidad del DBA.

- Administrar la estructura de la base de datos
- Administrar la actividad de los datos.
- Administrar el sistema manejador de Base de Datos.
- Confirmar la seguridad de la Base de Datos.

6.3.10 Responsabilidad del Asistente de Proyectos Informáticos.

- Analizar y diseñar nuevos componentes de software que pudieran desarrollarse según lo establecido por la Gerencia.
- Apoyar a la subgerencia de proyectos informáticos en la estimación de tiempo, recursos humanos y presupuestales requeridos para el desarrollo de los proyectos asignados a la unidad orgánica.
- Apoyar el seguimiento de los proyectos que sean con terceros o con personal interno contratado.
- Realizar el seguimiento de los objetivos de los proyectos informáticos y de calidad esperada de los mismos.
- Determinar los ajustes requeridos a los programas de cómputo

y realizar su seguimiento.

- Participar en la capacitación de los usuarios de la institución cuando así sea requerido.
- Brindar el soporte a las áreas usuarias en los aplicativos de su competencia.

6.3.11 Responsabilidad del Testeador.

- Identificar y documentar errores de manera clara y concisa.
- Realizar conjunto de pruebas, comprobar los arreglos y señalar los errores.
- Seguir los procesos documentales en todas las etapas del proceso de testeo.
- Comprobar que los errores han sido reparados y los cambios se han aplicado correctamente.

ÁREA O GERENCIA	PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO
• GOECOR – Gerencia de Organización Electoral y Coordinación Regional.	Definición de los nuevos requerimientos según las resoluciones presentadas: • Inscripción de organizaciones políticas. • Inscripción de Candidatos. • Seguimiento de Resoluciones. • Validación de Datos: Flujo de trabajo para validar los datos de organizaciones políticas, candidatos y lista de candidatos. • Sorteo de asignación de número y Ubicación en Cedula de Sufragio. • Reportes de Organizaciones Políticas, Listas de Candidatos y Candidatos.
• GGE – Gerencia de Gestión Electoral	• Definición funcional y validación de los siguientes módulos: • Validación de Datos: Flujo de trabajo para validar los datos de organizaciones políticas, lista de candidatos (participación),

	candidatos (cartel), cedulas de sufragio y acta de escrutinio. • Generación de Cedulas de Sufragio • Generación de Cartel de Candidatos • Carga de Símbolos (Organizaciones Políticas) y Fotos (Presidente de Región) • Reporte para validar participación y listas de candidatos. • Reporte de Avance de Impresión de Carteles y Cedulas.
• SGOI – Sub Gerencia de Operaciones Informáticas	• Definición funcional y validación de los siguientes módulos: • Diseño aprobado por GGE de Acta de Escrutinio por Ubigeo (Departamento, Provincia y Distrito) • Impresión de Acta de Escrutinio • Generación del Cargo de Acta de Escrutinio.
• GSIE – Gerencia de Sistemas e Informática Electoral	• Definición funcional y validación de reportes gerenciales: • Reporte de Avance de Producción: • Listas Inscritas y Listas Confirmadas • Acta Padrón (Tentativa) • Reporte de Listas Validadas por Región, Provincias y Distritos.

Cuadro 6 – Responsabilidades